

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 17  
ВАСИЛЕОСТРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

**РАЙОННЫЙ КОНКУРС ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИДЕЙ И ПРОЕКТОВ  
«ОБРАЗОВАНИЕ ДЛЯ БУДУЩЕГО»**

**ТЕМА: «Организация образовательной деятельности школьников и  
дошкольников с использованием технологии дополненной реальности»**

**Авторы:**

**Корниенко Татьяна Викторовна**

Должность: директор

Телефон: 89112451337

**Меркушева Ольга Александровна**

Должность: методист

Телефон: 89218685010

**Потапов Андрей Александрович**

Должность: заместитель директора  
по опытно-экспериментальной работе

Телефон: 89217568547

**Шмелькова Елена Юрьевна**

Должность: заместитель директора  
по воспитательной работе

Телефон: 89052794923

Санкт-Петербург, 2017

## Содержание

Введение. Развитие цифровых навыков у детей поколения гаджетов .....	3
Использование элементов технологии дополненной реальности в образовательной деятельности .....	6
Реализация проекта .....	11
Рекомендации по использованию элементов технологии дополненной реальности в образовательной практике (на примере создания школьного интернет-издания).....	15
Заключение .....	19
Информационные ресурсы .....	20
Приложения	
Приложение 1. Структура Школьного Медиа-Холдинга .....	21
Приложение 2. Интерактивная инструкция по работе с элементами технологии дополненной реальности, используемыми в образовательном процессе ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга .....	22
Приложение 3. Полезные ресурсы по теме проекта .....	34
Приложение 4. Конкурсная заметка «Василеостровская «Хогвартс».....	37

## **Введение. Развитие цифровых навыков у детей поколения гаджетов**

Взрослые привычно жалуются: мол, дети испорчены Интернетом, СМИ, компьютерными играми и ни во что не ставят традиционные ценности. Подростки привычно от этого брюзжания отмахиваются. Конфликт поколений, ничего нового. Рано или поздно молодежь образумится. А когда заведут собственных детей, изумятся: почему они ни во что не ставят их столь значимые ценности? Так ведь было всегда.

На современного ребенка воздействуют множество источников информации, каждый из которых позиционирует себя как самый необходимый: компьютеры, телевидение, сотовые телефоны, реклама и т.д. Часто ли современному школьнику предлагается критически отнестись к словам учителя, газетному тексту, учебнику, телепередаче или другому СМИ? Ответ известен.

Современный школьник принадлежит к поколению гаджетов, ставших неотъемлемой частью их повседневной жизни. Система школьного образования обязана адекватно реагировать на информационные и технологические вызовы современности. Также выстраивать всю систему работы с детьми в школе необходимо с учетом их массового клипового мышления, неспособности усваивать большие тексты и отсутствии навыков долго удерживать внимание на одном объекте, т.к. иначе целое поколение может остаться без образования. Надо понимать, что это поколение существует в логике социальных сетей, где есть маленькие тексты с возможностью проходить по гиперссылкам по принципу «если хочешь читать больше, надо искать дальше».

Раньше времена менялись не так динамично, напомним, смартфоны появились только лет 8 назад, планшеты - еще позже. Соответственно меняются и способ получения знаний, и способ потребления информации. Информационные технологии стали неотъемлемой частью сегодняшней жизни. Это для нас, взрослого поколения, они еще по привычке называются

новейшими технологиями. А для наших детей это уже обыденная нормальная составляющая жизни.

Это сильно упростило как жизнь в целом, так и ее отдельные составляющие. Это существенно расширило возможности, в том числе и обучения. И говорить лишь о борьбе учителей с ученическими гаджетами становится неуместно, хотя, как и везде, здесь необходимо иметь чувство меры.

В январе 2017 года крупнейшая международная SMM-платформа «Hootsuite» в партнерстве с SMM - агентством «We Are Social» выпустила отчет, в котором эксперты анализировали, как в течение 2016 года Интернет проникал в различные регионы мира. Некоторые выводы, представленные в отчете:

- более половины жителей мира используют смартфон;
- почти две трети населения мира имеют мобильный телефон;
- более половины интернет-трафика в мире теперь приходит с мобильных телефонов;
- более половины всех мобильных подключений по всему миру проходят с помощью широкополосного доступа в Интернет;
- один из пяти жителей планеты совершает покупки онлайн.

Сегодня проблемы формирования медиаграмотности осознаны мировым сообществом и включены в образовательные программы школьников большинства стран. Однако, несмотря на декларируемую повсеместность, фактический уровень развития навыков подрастающего поколения и вовлеченности системы образования процесс формирования этих навыков еще далеки от идеала. В большинстве образовательных учреждений действуют запреты на использование школьниками личных гаджетов. Вместе с тем уже разработаны подходы позволяющие задействовать личные гаджеты в образовательных целях.

В ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга делается акцент на «живом» общении внутри творческих групп, а не на «псевдо» общении только лишь с помощью компьютера.

Таким образом, в нашем построении работы мы избегаем и сетеголизма, и киберрадиации, т.к. понимаем, что компьютерной зависимости может быть подвержен любой человек, ведь для нас, как социальных существ, общение является необходимым условием полноценной жизни. А для подростка общение — один из ведущих видов деятельности, выступающий основным источником развития личности.

Смартфоны и планшеты для поколения гаджетов естественны и интуитивно понятны с рождения.

Пока взрослые дискутируют о том, что же делать с детьми, столь привязанными к гаджетам, дети растут, и в какой-то момент их связь с IT становится жизненно необходимой. Родители при этом оказываются в своеобразной ловушке. Пропустив момент, когда их ребенок с головой окунулся в диджитал, взрослые начинают действовать весьма противоречиво.

Многие не понимают и не знают, как правильно реагировать на такие увлечения ребенка. Ведь на собственный детский опыт опереться в данной ситуации нельзя. Зато в ходу оказываются репрессивные меры — изъятие гаджетов, ограничение времени нахождения у компьютера или в интернете.

Но популярность таких методов вовсе не говорит об их эффективности. Наказанные таким образом дети замыкаются в себе, при этом запретные «технологии» влекут их еще больше, чем прежде. Как следствие — проблемы с родителями, особенно в подростковом возрасте.

Интересно, что по поводу технологий и детства в публичном пространстве нашей страны куча негативных точек зрения. О проблемах с социализацией, интернет-зависимости и прочих плохих сценариях можно найти массу информации в средствах массовой информации, в том числе интернете. При этом процент информации, посвященный тому, что полезного можно делать с помощью гаджетов, ничтожно мал.

Говоря о цифровой грамотности детей, чаще всего подразумевают то, как правильно «гуглить» и о безопасности в сети. Практически не затрагиваются вопросы цифрового творчества, создания собственного контента, а также формирования компетенций.

От модели отбора гаджетов и жесткого контроля их использования можно перейти к совместному знакомству с миром IT и формированию цифрового интеллекта. Родительской и педагогической общественности нужно осознать, что интернет и гаджеты — это в первую очередь инструменты, которыми нужно уметь пользоваться.

Конечно, в современном google-центричном мире следует учить детей задавать вопросы таким образом, чтобы поисковая система помогала создать ответ, а не предоставлял его за пару кликов.

Современные дети другие еще и потому, что они дольше остаются детьми. Растет продолжительность жизни, и пубертатный период, по мнению физиологов, теперь заканчивается не в 13 - 15 лет, а в 21 год. Вузовские преподаватели говорят, что на первом и втором курсе учатся совсем дети, только к третьему они начинают прозревать: «Чему нас учат, где мы будем работать?»

Таковы законы смены поколений в XXI веке. Нужно их понимать и не укорять. У нынешней молодежи другие навыки и другое отношение к жизни. Они лучше своих родителей умеют ориентироваться в информации, более свободно чувствуют себя в мире. Да, им нужно дорасти еще до понимания взрослой жизни. А, может, взрослая жизнь в их исполнении будет совсем не такой, какую мы понимаем под этим словосочетанием?

### **Использование элементов технологии дополненной реальности в образовательной деятельности**

Дополненная реальность (Augmented reality, AR, англ. «расширенная реальность») – относительно новая область применения компьютерных технологий, которая до некоторого времени предполагала только

коммерческое использование. Однако развитие технологий, операционных систем, распространённость планшетов и смартфонов среди учащихся, общие мировые тенденции к использованию мобильных устройств в образовании побудили производителей контента и технологий дополненной реальности обратить свое внимание на относительно новый рынок приложений для образования. И хотя в большинстве своем эти технологии не используются в России в сегменте образования, проекты на основе дополненной реальности интересны как для учителей, и для учащихся.

Значимость использования технологии AR заключается в том, что она предлагает новый подход к обучению и познанию, связывая объекты реального мира с цифровыми данными. Создана она была первоначально для игр и развлечений, но скоро ею заинтересовались и в сфере бизнеса, желая использовать расширенную реальность для привлечения потребителей. При этом технология способна ничуть не хуже работать и на вовлечение обучающихся в интересный исследовательский опыт.

В основе технологии дополненной реальности лежит технология «оптического трекинга». С помощью передовых технологий «дополненной реальности» информация о реальном окружающем мире становится для пользователя интерактивной с возможностью цифрового взаимодействия. Таким образом, искусственная информация об окружающей среде и её объектах может быть наложена на реальный мир.

Традиционные формы подачи учебного материала зачастую не используют возможности компьютерной визуализации. Современные интерактивные технологии вносят в процесс обучения яркие трехмерные образы, добавляют взаимодействие и игровой элемент, развивают творческие способности, пространственное воображение и навыки проектной деятельности.

Имея под рукой набор бумажных маркеров, можно в любой момент представить учебный объект не только в объеме, но и проделать с ним ряд манипуляций, посмотреть на него «изнутри» или в разрезе.

*Актуальность* внедрения технологии AR в образовательный процесс заключается в том, что использование настолько инновационного средства повышает мотивацию учащихся при изучении учебных дисциплин, уровень усваивания информации, синтезируя различные формы ее представления. Огромным плюсом использования технологии «дополненной реальности» является ее наглядность, информационная полнота и интерактивность.

Использование технологии дополненной реальности позволяет вовлечь в образовательную деятельность не только учебные классы, учебное оборудование и УМК, но и рекреационные пространства, превращает любую поверхность в информационно насыщенную зону.

Приведем примеры использования элементов технологии дополненной реальности в образовательной практике ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга.

Самым распространенным случаем применения технологии AR является создание и использование QR-кодов (Quick Response, англ. «быстрый отклик»). Понимать это следует буквально, ведь QR-код представляет собой двухмерный штрих-код, содержащий информацию, на которую можно легко откликнуться, считав ее при помощи специального сканера. Основной принцип QR-кода в том, что он может работать как гиперссылка. Это особенно удобно, когда необходимо сообщить большое количество информации или упростить ее использование. Прочитать QR-код может каждый, у кого есть мобильный телефон или планшет с фотокамерой и установленной программой (из магазина приложений, например, Google Play Market, AppStore) для распознавания зашифрованной информации, которую можно бесплатно скачать в интернете.

Педагоги создают QR-коды, прежде всего, с целью создания банка электронных предметных ресурсов. Также при проведении уроков учителя используют QR-коды для работы учащихся в группах. Группы работают в индивидуальном режиме, выполняют задания, используя собственные гаджеты и ресурсы информационного пространства школы (прежде всего, доступ к школьной системе wi-fi). При проведении учебных занятий QR-

коды используются учителями также для онлайн опросов и викторин. Ученики имеют доступ к вопросам, набирают ответы на своих (или школьных) электронных устройствах, а педагог имеет возможность мгновенно отслеживать правильность ответов со своего компьютера.

Весьма интересным для учащихся и педагогов является такая форма внеурочной деятельности как квест. Команды ищут подсказки в пространстве школы, выполняют задания и узнают следующую точку маршрута. Данный вид игровой деятельности образовательной направленности приобрел эффективное дополнение в виде использования QR-кодов. Данный вид деятельности нацелен на преобразование традиционных школьных пространств в интерактивную СМАРТ-среду, что соответствует мировым тенденциям развития образования.

К основным преимуществам использования QR-квестов в школьной практике можно отнести: исключительно положительное отношение учащихся к данной форме работы; низкая ресурсная затратность педагога при подготовке такого квеста; усиление мотивации школьников к самостоятельной деятельности за счет игрового, познавательного, командного и соревновательного аспектов; внедрение новых типов поисково-познавательных заданий; повышение самооценки учащихся; возможность использовать при обучении большие объемы информационных ресурсов; открытое и оправданное использование учащимися гаджетов в образовательных целях.

Школьные журналисты подробно освещают действия команд во время таких квестов и выкладывают фотоотчет на сайт школы в раздел «Новости». На дипломах, выдаваемых командам по окончании квеста, располагается QR-код, который позволяет перейти к фотоотчету.

Использование QR-кодов участниками школьной фотостудии «Другой взгляд», действующей в рамках Школьного Медиа-Холдинга, позволяет делать своеобразную подпись автора на фотографии. Обычно таким образом

шифруется портфолио работ юного фотографа. Это особенно актуально в связи с участием учеников в различных фотоконкурсах.

Также QR-коды используются в дидактических играх в структурном подразделении «Отделение дошкольного образования детей». Например, при игре «Доктор» на ребенке в роли пациента закреплены маркеры со штрих-кодом на уровне сердца, желудка и т.д. Ребенок в роли доктора наводит свой гаджет на соответствующий маркер и, перейдя по ссылке, видит модель органа, справочную информацию о нем, видеоролик и т.д.

Еще один элемент технологии дополненной реальности, который используется в образовательном процессе нашей школы, представляет собой приложение Quiver - 3D-модель раскрасок.

Данное приложение, прежде всего, интересно дошкольникам и младшим школьникам. Установив данное приложение на смартфон или планшет, скачав раскраски с сайта, плоское изображение можно «оживить» и проделать с ним ряд манипуляций. Сам по себе игровой эффект, безусловно, играет важную роль, но мы заинтересованы в поиске образовательных эффектов. Например, черно-белые картинки можно раскрашивать не только от руки, но и в графическом редакторе. Также предложенные на сайте раскраски можно разукрасивать и анимировать после предварительной работы с материалом. Например, при закреплении материала по теме «Птицы» картинку надо раскрасить строго в соответствии с реальными цветами конкретной птицы. Можно предложить детям самостоятельно найти информацию, например, о первом чемпионе мира по футболу и раскрасить футболиста в цвета его формы.

Дополненная реальность может быть задействована не только при организации занятий по общеинтеллектуальному и культурно-художественному направлению, но и по направлению «Спорт». В эпоху развития киберспорта в России мы предлагаем нашим детям участвовать в соревнованиях по AR-спорту. Ребята закидывают баскетбольные мячи в виртуальную корзину и забивают виртуальные мячи в ворота своими ногами.

В этом нам помогают спортивные AR-симуляторы «AR Basketball» и «AR Soccer». В настоящее время в рамках Школьного инновационного кластера «Инвестиции в будущее» готовится сетевое AR-соревнование по баскетболу между несколькими образовательными организациями. Важно, что в этих соревнованиях могут принять участие дети с ОВЗ.

В школьном образовательном пространстве могут быть использованы и технологии, не требующие для построения дополненной реальности, доступа школьников в глобальную сеть Интернет. Одной из таких технологий является технология «СТОиК-контент», позволяющая загружать на гаджеты пользователей локальный контент, подготовленный педагогами школы. При этом школьники задействуют в процессе обучения собственные устройства, отключены от сети интернет и могут реализовывать различные сценарии обучения в соответствии с текущим уровнем образовательных потребностей и возможностей. В настоящее время в школе ведется подготовка локального контента для создания с помощью рассматриваемой технологии виртуальных выставок, читальных залов, мультисценарных уроков.

### **Реализация проекта**

Цель проекта: создать школьное интернет-издание с использованием элементов технологии дополненной реальности.

Задачи проекта:

- разработать концепцию организации образовательной деятельности школьников и дошкольников с использованием технологии дополненной реальности
- создать условия для развития навыков цифровой грамотности у всех субъектов образовательного процесса
- создать условия для внедрения в образовательный процесс и реализации технологии дополненной реальности
- создать продукт образовательной направленности в технологии дополненной реальности

- разработать рекомендации по подготовке цифрового образовательного контента для проведения занятий с использованием технологии дополненной реальности
- создать единое информационное пространство всех субъектов образовательного пространства за счет применения в школьных средствах массовой информации технологии дополненной реальности
- выработать индивидуальные маршруты повышения квалификации педагогических работников, участвующих в реализации проекта.

Планируемые результаты:

- формирование педагогической парадигмы применения мобильных гаджетов в образовательных целях
- информирование всех субъектов образовательного пространства о содержании и сферах применения технологии дополненной реальности
- выпуск периодического школьного интернет-издания
- распространение элементов дополненной реальности, используемых в школьном интернет-издании, на урочную деятельность в школе и на практику обучения дошкольников
- диссеминация опыта применения технологии дополненной реальности в школьных средствах массовой информации среди образовательных организаций Василеостровского района Санкт-Петербурга.

Конечный продукт:

- «Методические рекомендации по использованию элементов технологии дополненной реальности в образовательной практике (на примере создания школьного интернет-издания)»
- «Краткая инструкция по работе с элементами технологии дополненной реальности, используемыми в образовательном процессе ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга»

№	Этап	Задачи	Основное содержание работы	Прогнозируемый результат	Срок
1	Организационный	Создание творческой группы педагогических работников, готовых к реализации проекта; описание существующей проблемы и формулировка цели реализации проекта; принятие новой парадигмы «цифрового» образования современных детей; изучение информационных ресурсов по теме проекта	Проведение совещаний, круглых столов, виртуальных обсуждений	Формирование состава творческой группы педагогических работников, единой концепции работы, осведомление педагогических работников по вопросам, связанным с технологией дополненной реальности	Январь 2017 года
2	Аналитико-диагностический	Выявить условия, имеющиеся в школе для реализации проекта	Мониторинг кадрового потенциала, состояния МТБ, отношения ученической, родительской и педагогической общественности к реализации проекта	Получение необходимых для анализа статистических данных, повышение квалификации педагогических работников по необходимым направлениям, осуществление самообразования	Январь 2017 года

3	Экспериментально-внедренческий	Включение в содержание занятий по журналистике для учащихся теории и практики, касающихся использования технологии дополненной реальности, совместное (творческой группы педагогических работников и учащихся журналистского направления) определение концепции будущего школьного интернет-издания, подготовка и выпуск периодического школьного интернет-издания	Обновление содержания курса школьной журналистики, создание школьного интернет-издания	Заявленный продукт по итогам реализации проекта	Февраль - март 2017 года
4	Аналитико-корректирующий	Оценить качество деятельности образовательной организации по реализации проекта, представить созданный продукт педагогической общественности Василеостровского района Санкт-Петербурга	Сравнение результата с поставленными целью и задачами проекта, опрос всех категорий субъектов, включенных в реализацию проекта, совершенствование материалов в ходе экспертной оценки	Определение путей развития проекта, материалы, готовые к диссеминации	Март 2017 года
5	Диссеминация	Распространение инновационного опыта среди образовательных организаций Василеостровского района Санкт-Петербурга	Районный семинар, публикация материалов по теме проекта	Получение экспертного и общественного мнения о реализованном проекте	Апрель 2017 года

**Рекомендации по использованию элементов технологии дополненной  
реальности в образовательной практике  
(на примере создания школьного интернет-издания)**

В 2014 году ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга разработала инновационную образовательную программу «Организация внеурочной деятельности на примере Школьного Медиа-Холдинга» и в результате ее реализации в 2015 году представила инновационный продукт в виде сборника методических разработок «Организация внеурочной деятельности на базе Школьного Медиа-Холдинга», состоящий из трех разделов: методических рекомендаций по организации работы Школьного Медиа-Холдинга из опыта работы школы, пакета нормативных документов и сетевой образовательной программы по журналистике и операторскому делу.

Школьный Медиа-Холдинг - это объединение, включенное в систему дополнительного образования и воспитательной работы. Он является системообразующим компонентом всей внеучебной деятельности школы. Такой деятельностью является творчество в области журналистики, причем это направление не столько связано с профессиональным выбором учащихся, сколько обеспечивает получение опыта деятельности и возможности формирования и вербализации ценностного отношения к значимым явлениям жизни отечества.

Одним из основных блоков Школьного Медиа-Холдинга является редакция школьного печатного издания «Наше всё» (*Приложение 1*).

«Наше всё» выпускается с периодичностью 1 раз в четверть, тиражом 500 экземпляров при численности школьников 430-460 человек. Формат издания: светское; информационно – познавательное; 4 - 8 - 10 страниц; размер страниц А4; печать цветная. Газета печатается в типографии Школьного Медиа-Холдинга.

Печатный вариант газеты «Наше всё» распространяется классными руководителями среди учащихся школы и среди родительской общественности на родительских собраниях. Администрация школы

распространяет газету в печатном виде среди педагогической общественности района и среди руководителей районной образовательной системы. Также во время проведения Дней открытых дверей печатный вариант газеты «Наше всё» находится в открытом доступе для жителей микрорайона школы. Газета распространяется исключительно на безвозмездной основе. «Наше все» выпускается также в электронном виде. Ее можно прочитать и скачать с официального сайта школы в формате pdf.

В состав редакции газеты на добровольной основе входят учащиеся 5-11 классов и педагоги ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга. Учащиеся, входящие в состав редакторской группы, применяют знания и умения, полученные, прежде всего, на уроках русского языка и литературы, информатики и на занятиях кружка «Сам себе журналист» в рамках деятельности отделения дополнительного образования детей «Город мастеров» ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга.

При начале работы над очередным выпуском школьного издания мы начинаем с того, что просим учащихся выражать свои собственные мысли устно и на бумаге. Специально акцентируем внимание на том, что нам не интересен материал из интернета. При этом тематика задается такая, которая не позволяет сделать оценку «правильно – не правильно», темы предлагаются творческие. Большую помощь оказывают учителя русского языка и литературы, проводя аналогичную работу в рамках своих уроков.

Часто мы используем работу в группах, дискуссии, например, ребята объединяются по группам, у каждой из них один и тот же объем информации, но каждая группа готовит содержание для различной аудитории (ученики, выпускники, родители и т.д.), получаем абсолютно разные макеты будущей газеты, используя одинаковое начальное содержание, или каждая группа начинает подбирать текст, потом передает другой группе, та уже, в свою очередь, подбирает к имеющемуся тексту фотографии, передают по кругу дальше, следующая группа размещает «чужие» тексты и фото на листе А3, получается, как бы, модель будущей

газеты, другая группа (или 4-я, или снова 1-я) выполняет защиту проекта, говорит о сильных, слабых сторонах. Потом коллегиально решаем, какой вариант газеты лучше (или комбинированный вид).

Также мы предлагаем учащимся раскрывать информацию под разными углами зрения, тем самым подводя под понятие «жанры печатной журналистики», подробнее о которых будет рассказано ученикам в старших классах, а также на уроках журналистики. Так, например, мы задаем изначально канву известной истории. Пусть это будет басня «Ворона и лисица». Ребята объединяются в группы, на руки выдается текст басни.

Первая группа формирует из этого текста информацию, которую, по их мнению, можно отразить в разделе «Новости». Вторая группа переводит текст басни в интервью с лисицей и вороной, которая, как изобразила одна группа, «боялась лишней раз раскрыть клюв». Третья группа пробовала провести так называемое «журналистское расследование» о причинах обвинения Лисицы в незаконном отъеме сыра у Вороны обманным путем. В конце обсуждения каждая группа публично представляет результаты своей работы.

ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга как современная школа учитывает такую тенденцию развития общества, как интенсивное развитие информационно-коммуникационных технологий, которые внедрены во все сферы жизни человека.

Распространённость планшетов и смартфонов среди учащихся, общие мировые тенденции к использованию мобильных устройств в образовании позволяют повысить актуальность печатных изданий, в том числе школьной газеты ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга «Наше всё», через их интеграцию с мобильными устройствами.

Выпуск интернет-издания «Наше всё» №35 (январь 2017 года) посвящен Дню снятия блокады Ленинграда. У этого выпуска есть ряд особенностей.

Во-первых, выпущены 3 версии этой газеты: для аудитории учащихся

средней и старшей школы; для аудитории дошкольников и младших школьников; для взрослой аудитории (родительской общественности, педагогов и др.).

Доступ к последним двум версиям можно получить через QR-коды или пройдя по соответствующим ссылкам, размещенным внизу на первой странице газеты, адресованной ученикам средней и старшей школы. Для использования QR-кодов необходимо скачать бесплатное приложение (например, QR Code Reader) из магазина приложений (например, Google Play Market).

Во-вторых, предлагаются варианты всех версий газеты на английском, монгольском, таджикском и узбекском языках. Это связано с перспективой международного сотрудничества школы с партнерами и тем фактом, что в нашей школе традиционно обучаются ребята различных национальностей, чьим родственникам и знакомым будет более комфортно читать газету на родном языке. Для перевода текста мы использовали веб-сервис компании Google. Ссылки представлены в виде соответствующих флагов, также размещенных внизу на первой странице газеты, адресованной ученикам средней и старшей школы.

В-третьих, версия данной газеты на русском языке, адресованная аудитории средней и старшей школы, представлена в печатном и электронном видах, а все остальные версии газет представлены только в электронном виде. Многие материалы сопровождаются гиперссылками, пройдя по которым читатель электронной версии может познакомиться с дополнительным контентом по теме.

Выпуск интернет-издания «Наше всё» №36 (февраль 2017 года) посвящен творчеству писателя Даниила Хармса. В этом выпуске используется еще один (кроме QR-кодов) элемент технологии дополненной реальности - ауры приложения Aurasma. Мобильное приложение Aurasma использует технологию дополненной реальности, чтобы оживлять, например, фотографии в газете. При наведении камеры смартфона или

планшета на фотографию у читателя (пользователя) будет возможность просмотра видеоматериала по теме.

Выпуск интернет-издания «Наше всё» №38 (март 2017 года) посвящен спортивной тематике. В нем используются 4 элемента технологии дополненной реальности: QR-коды, в частности, переходят на видеоинтервью учащихся-спортсменов, взятые школьными журналистами; ауры приложения Augasma позволяют увидеть видеоинтервью директора школы и ролики о работе со спортивными симуляторами дополненной реальности по футболу и баскетболу; черно-белый рисунок Quiver можно раскрасить или вручную, или на компьютере в цвета любимого футбольного клуба и сыграть получившимся игроком в футбол; маркер AR-симулятора «AR Basketball» готов превратиться в баскетбольную корзину и предложить забросить в нее виртуальные мячи (*Приложение 2*).

### **Заключение**

В настоящее время передовой край педагогической борьбы проходит по линии информационной компетентности педагога. Мы не можем остановить распространение гаджетов и их использование в повседневной жизни. Наша задача сегодня - возглавить освоение доступных устройств и обеспечить их применение в образовательных целях.

Важно, чтобы внедрение новых технологий в электронное образовательное пространство школы проходило одновременно с их интеграцией в личную информационно-коммуникационную среду педагога. В противном случае новая технология не позволит качественно изменить образовательную среду. (*Приложение 3*)

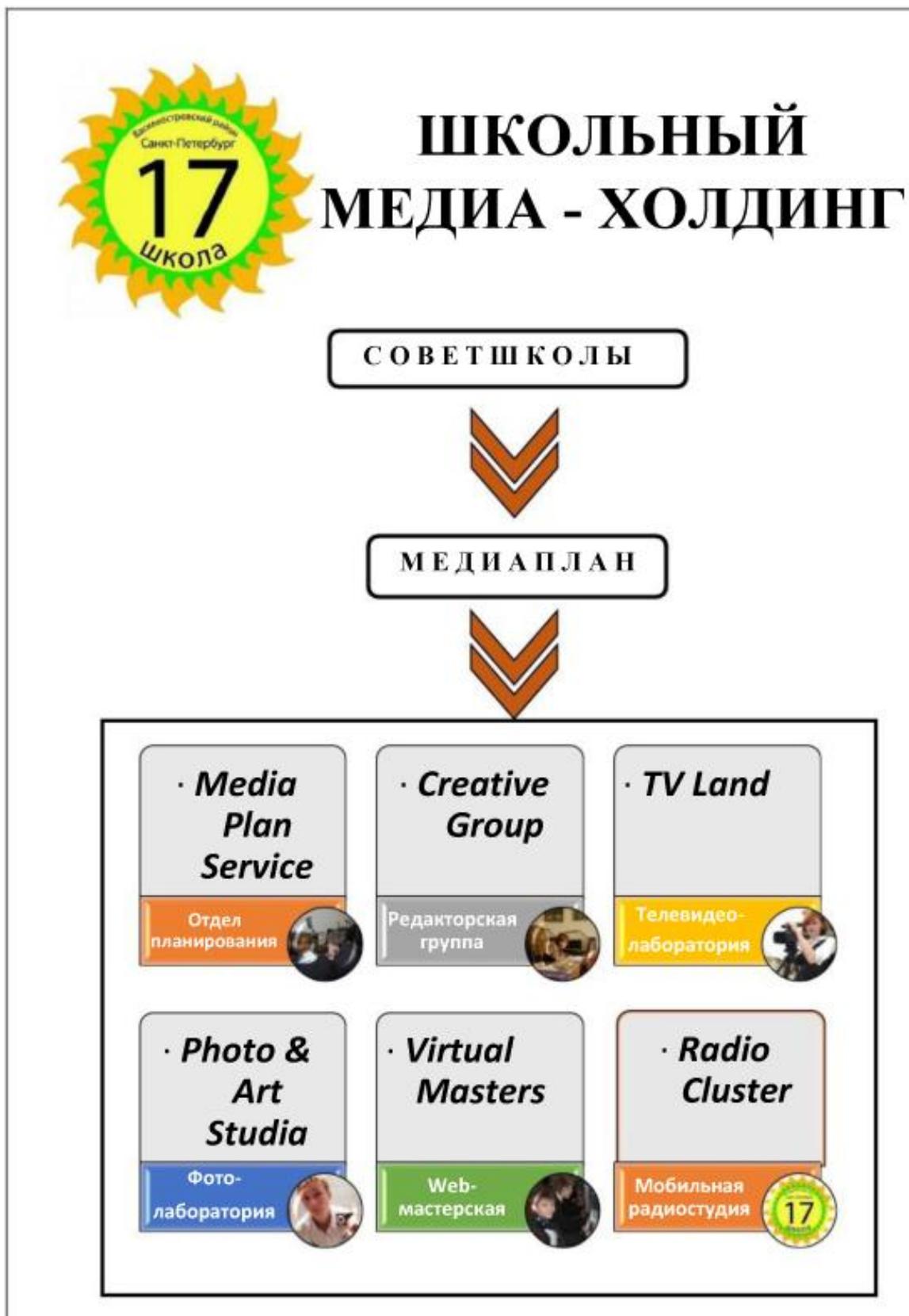
Дополненная реальность – это реальный путь продвижения вперед не только потому, что мы живем в век информационных технологий, а потому, что дополненная реальность, как для учащегося, так и для взрослого человека – это наиболее результативный способ познания окружающей нас предметной среды и пространства (*Приложение 4*).

## Информационные ресурсы

1. Как правильно развивать цифровые навыки у детей. Режим доступа URL: [http://mel.fm/2016/12/03/digital\\_child](http://mel.fm/2016/12/03/digital_child) (дата обращения: 25.02.2017).
2. Мидоро В. Руководство по адаптации Рамочных рекомендаций ЮНЕСКО по структуре ИКТ-компетентности учителей (методологический подход к локализации UNESCO ICT-CFT). М.: ИИЦ «Статистика России», 2013.
3. Туоминен Суви, Котилайнен Сиркку. Педагогические аспекты формирования медийной и информационной грамотности. М: Институт ЮНЕСКО по информационным технологиям в образовании, 2012. 142 с.
4. Хакимова Л. Как гаджеты и технологии завоевывали школу. Режим доступа URL: <http://mel.fm/2015/09/10/gadget> (дата обращения: 25.02.2017).
5. Шабынина Е. Делает ли Гугл наших детей умнее. Режим доступа URL: [http://mel.fm/2016/04/18/google\\_study](http://mel.fm/2016/04/18/google_study) (дата обращения: 25.02.2017).
6. Шапиро К. В. Личная информационно- коммуникационная среда (ЛИКС) педагога // «Школа управления образовательным учреждением». СПб: ООО «Издательство Форум Медиа», 2015 № 5 (45). стр. 12-13
7. Шапиро К. В. Облака и BYOD. Материалы сборника 5 научно-практической конференции «Школа на ладони». СПб.: ГБОУ ДПО ЦПКС СПб «Региональный центр оценки качества образования и информационных технологий», 2015.

## Приложения

### Приложение 1. Структура Школьного Медиа-Холдинга



## Приложение 2. Интерактивная инструкция по работе с элементами технологии дополненной реальности, используемыми в образовательном процессе ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга

### Создание и использование QR-кодов. Применение QR-квестов в образовательной практике

Аббревиатура «QR» расшифровывается как «Quick Response», в переводе с английского – «быстрый отклик». Понимать это следует буквально, ведь QR-код представляет собой двухмерный штрих-код, содержащий информацию, на которую можно легко откликнуться, считав ее при помощи специального сканера.

Основной принцип QR-кода в том, что он может работать как гиперссылка. Это особенно удобно, когда необходимо сообщить большое количество информации или упростить ее использование.

Прочитать QR-код может каждый, у кого есть мобильный телефон или планшет с фотокамерой и установленной [программой для распознавания зашифрованной информации](#), которую можно скачать в интернете.

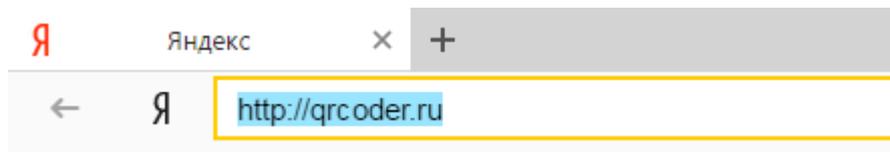
Использование QR-кодов в повседневной жизни открывает новые возможности, создавая еще одну связь между виртуальностью и реальностью, а также являясь примером использования элементов технологии «дополненной реальности».

#### *Создание QR-кода.*

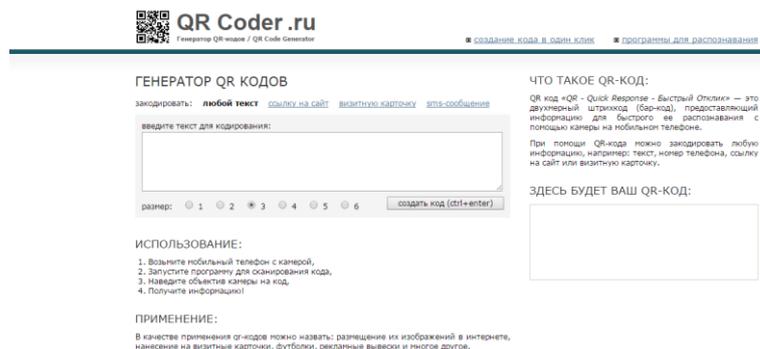
Создать свой собственный QR-код может любой желающий, причем абсолютно бесплатно – для этого достаточно лишь выбрать подходящий генератор QR-кода. На сегодняшний день в интернете представлено множество онлайн - сервисов, которые отличаются удобством пользования и функционалом, но принцип работы у них один: необходимо ввести данные для кодирования, а в результате получается изображение QR-кода.

Рассмотрим пример создания QR-кода, используя сервис Qrcoder.ru для перехода на некоторый интернет-ресурс (сайт, видео на Youtube и т.д.):

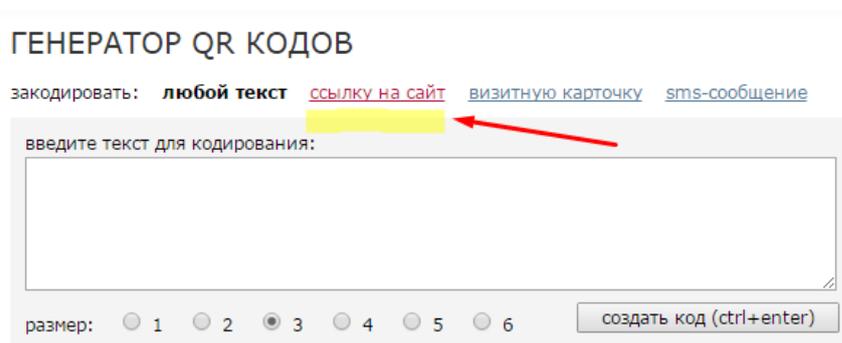
1) В поисковой строке браузера набираем адрес сервиса: <http://qrcoder.ru>



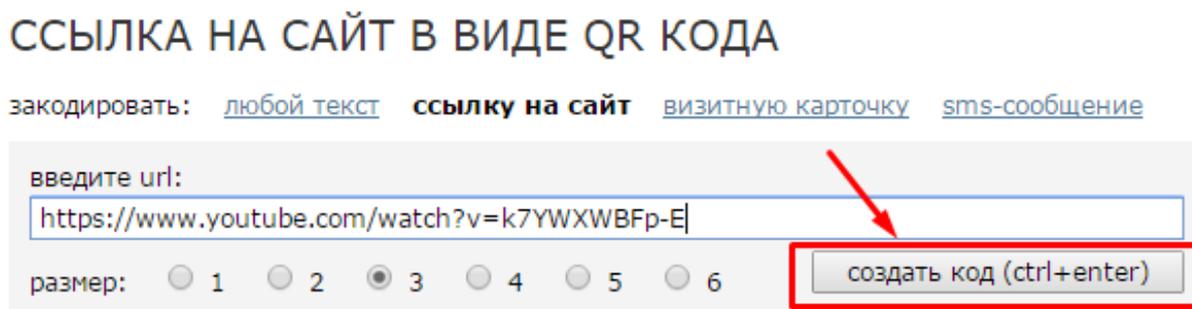
2) Нажимаем Enter и переходим к сервису



3) Выбираем «Ссылку на сайт»



4) Вводим нужный интернет-адрес (или вручную, или скопировав) и нажимаем «Создать код»:



5) Справа на экране появился созданный QR-код:

## ССЫЛКА НА САЙТ В ВИДЕ QR КОДА

закодировать: [любой текст](#) [ссылку на сайт](#) [визитную карточку](#) [sms-сообщение](#)

введите url:  
  
размер:  1  2  3  4  5  6

### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ:

1. Возьмите мобильный телефон с камерой,
2. Запустите программу для сканирования кода,
3. Наведите объектив камеры на код,
4. Получите информацию!

### ПРИМЕНЕНИЕ:

В качестве применения qr-кодов можно назвать: размещение их изображений в интернете, нанесение на визитные карточки, футболки, рекламные вывески и многое другое.

## ЧТО ТАКОЕ QR-КОД:

QR код «QR - Quick Response - Быстрый Отклик» — это двухмерный штрихкод (бар-код), предоставляющий информацию для быстрого ее распознавания с помощью камеры на мобильном телефоне.

При помощи QR-кода можно закодировать любую информацию, например: текст, номер телефона, ссылку на сайт или визитную карточку.

### ВАШ QR-КОД:

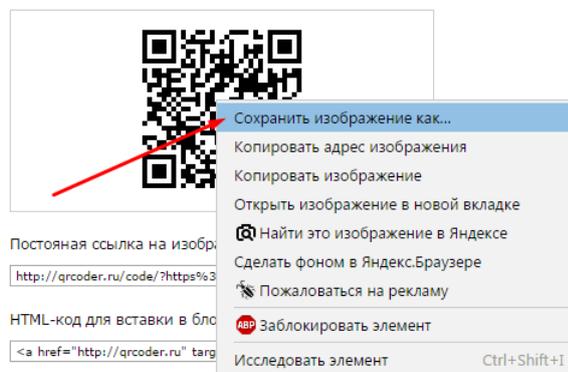


## *Вставка созданного QR-кода в документ Word*

После создание QR-кода для дальнейшего прочтения его следует вставить в текстовый документ (например, созданный в редакторе Word):

- 1) Нажимаем на созданном QR-коде правой кнопкой мыши
- 2) Выбираем левой кнопкой «Сохранить изображение как...»

### ВАШ QR-КОД:



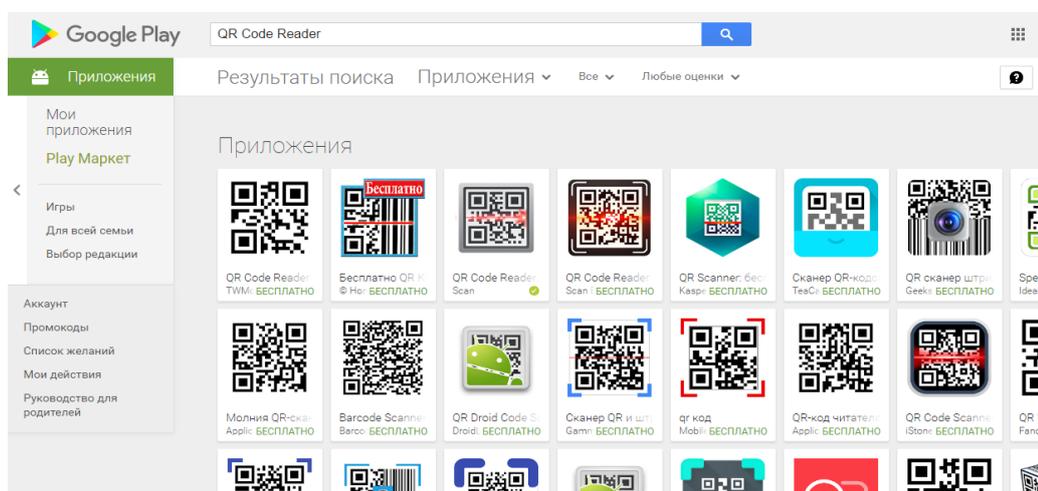
- 3) Выбираем папку для сохранения изображения и присваиваем ему имя
- 4) Нажимаем «Сохранить»
- 5) Открываем текстовый документ Word
- 6) Заходим в меню «Вставка», выбираем «Рисунок», открываем сохраненное изображение, нажимаем «Вставить»
- 7) При необходимости меняем размеры изображения, параметр «Обтекание текстом» и др.

## Чтение QR-кодов

Для считывания QR-кода необходимо воспользоваться мобильным телефоном или планшетом с камерой, на который бесплатно установлена одна из специальных программ. Для установки программ можно использовать разнообразные мобильные магазины приложений.

Рассмотрим для примера магазин приложений Google Play Market и программу для чтения QR-кодов QR Code Reader:

1) Заходим на мобильном устройстве или планшете в магазин приложений Google Play Market, набираем в поисковой строке QR Code Reader и нажимаем на значок поиска в виде лупы



2) Устанавливаем одну из бесплатных программ

3) Открываем установленную программу, наводим камеру на нужный QR-код, добиваемся, чтобы камера полностью «захватила» изображение с кодом и ждем появления ссылки

4) Нажимаем ОК и переходим на соответствующий ресурс.

### *Использование QR-кодов в образовательной деятельности*

Одним из основных способов применения QR-кодов в школе является создание QR-квестов. Об этом говорит опыт использования данной технологии в образовательных организациях Санкт-Петербурга и других регионов.

К основным преимуществам использования QR-квестов в школьной практике можно отнести:

- исключительно положительное отношение учащихся к данной форме работы;
- низкая ресурсная затратность педагога при подготовке такого квеста;
- усиление мотивации школьников к самостоятельной деятельности за счет игрового, познавательного, командного и соревновательного аспектов;
- внедрение новых типов поисково-познавательных заданий;
- повышение самооценки учащихся;
- возможность использовать при обучении большие объемы информационных ресурсов;
- открытое и оправданное использование учащимися гаджетов в образовательных целях.

Опыт нескольких коллег по созданию QR-квестов представлен далее.



Видеоролик о работе с QR-кодами и мобильным приложением Quiver, автор Потапов А.А., ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга

(с начала ролика и до 2:16)

Сайт-проект «QR-code-smart-Teaching», авторы Ачилдиева Т.А., Чернышова А.Ю., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга



«В поисках мудрости Лейбница» (алгебра), автор Шкромада Е.А., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга

«Необычные жители нашей планеты» (окружающий мир), автор Собкалова А.П., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга



«Создание квест - игр, квест - мероприятий», автор Ксенофонтова Н.Э., ГБОУ СОШ №233 Красногвардейского района Санкт-Петербурга

«Использование смарт-технологии «QR-код» на уроках профессионального русского языка», авторы Коптлеу А.Б., Уральский медицинский колледж «Максат»; Джумабекова Б.Е., «Западно-Казахстанский индустриальный колледж», г.Уральск, Казахстан



«Квест по информатике», автор Алексаненкова М.В., ГБОУ Гимназия 1527, г. Москва

«Как создать QR-квест по физике», автор Менгали Н.С., МБОУ «Меgetская средняя общеобразовательная школа»



«Выберись из классной комнаты» (информатика), авторы Полоз И.А., Расчетова Н.И., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга

«In the world of books» (английский язык), автор Ачилдиева Т.А., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга



«Together Everyone Achieves More!» (английский язык), авторы Чернышова А.Ю., Марушина О.Ф., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга

«Тайна зеленого континента» (английский язык), Ачилдиева Т.А., Соколова В.А., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга



«Широка страна моя родная» (география и английский язык), авторы Александрова М.А., Печенкина Е.А., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга

«Работа всякого нужна одинаково» (технология), автор Щеглова Ю.А., ГБОУ СОШ №548 Красносельского района Санкт-Петербурга



### **Работа с приложением Quiver (объёмная 3D-модель раскрасок)**

Приложение Quiver (читается: «квэйвэ») позволяет создать раскраски с дополненной 3D – реальностью. Найти бесплатные страницы раскрасок и загрузить приложение можно на сайте <http://www.quivervision.com>.

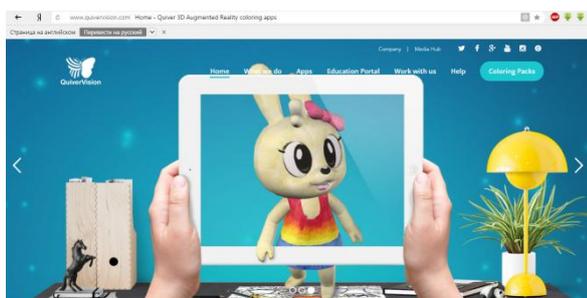
Для того чтобы приступить к использованию приложения, необходимо сохранить страницы непосредственно с сайта. Картинки сохранены в формате pdf, их можно распечатать со своего компьютера.

Приложение Quiver позволяет детям и взрослым раскрыть в себе таланты художника и лично взаимодействовать со своими индивидуальными творениями. Раскрашенные картинки «оживут» прямо на экране гаджета, появится возможность играть с анимированными персонажами, раскрашенными выбранными цветами, прикоснувшись к экрану устройства.

Кроме радости от использования, приложение также поможет развитию ребёнка. Quiver - это отличный инструмент для развития навыков и знаний по различным темам.

#### *Порядок действий*

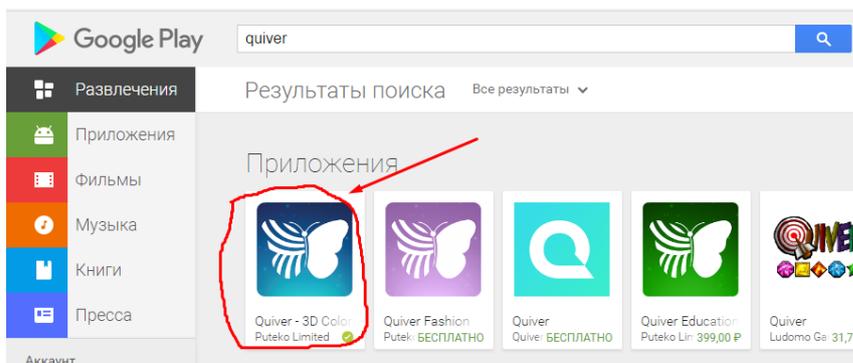
- Посетите сайт <http://www.QuiverVision.com>



- Выберите, скачайте и распечатайте понравившиеся раскраски. Раскрасьте их в выбранные цвета



- Установите приложение **Quiver** из магазина приложений, например, Google Play Market, AppStore.



- Откройте приложение и нажмите кнопку воспроизведения (кнопка с логотипом «бабочки»), чтобы приступить к просмотру.



- Наведите на раскрашенную картинку камеру гаджета. Убедитесь, что видите весь лист **целиком**. Появится **синий** прямоугольник - значит изображение в фокусе. Замрите на несколько секунд, и картинка **оживёт!**



- Вы увидите **объёмную и живую** раскраску в тех цветах, которыми Вы её раскрасили!



Внимание!

- Для просмотра каждой раскраски необходимо загружать дополнительный контент! Приложение само предложит скачать необходимое дополнение для просмотра страницы.

- Приложение Quiver работает только со страницами с сайта QuiverVision.com и не работает ни с какими другими раскрасками.

- Большинство страниц на сайте – бесплатные, но есть платный контент.

- Приложение имеет только англоязычный интерфейс.

*Полезные ссылки по теме*



Обучающий видеоролик о работе с приложением Quiver, автор Потапов А.А., (с 2:17 и до конца)

Видеоролик о возможностях приложения Quiver



Справочный материал по работе с приложением Quiver

Сайт quivervision.com



## Работа с приложением Aurasma



Мобильное приложение Aurasma использует технологию дополненной реальности, чтобы оживлять страницы журналов, фотографии, афиши и другие объекты массового пользования, завораживая пользователя и с успехом достигая своей рекламной цели.

Принцип работы Aurasma схож с повсеместно используемой технологией распознавания QR кодов. Приложение использует камеру телефона, GPS, Bluetooth, Wi-Fi, акселерометр и гороскоп для идентификации различных объектов из окружающего пространства. В дальнейшем эти объекты транслируются на экране устройства с наложенным поверх видео, картинками, фотографиями или другими файлами, называемыми аурами.

Создатель метки, по которой Aurasma будет распознавать объект, сам настраивает результат отображения и время трансляции. Чтобы помочь пользователям в их начинаниях, создатели Aurasma приложили пакет готовых аур, но предполагается, что все они будут создаваться самими пользователями.

Главные преимущества технологии Aurasma – ее доступность и широкая применяемость.

Когда вы установите на смартфон бесплатное приложение Aurasma из магазина приложений (например, Google Play Market или AppStore), то при наведении камеры гаджета на соответствующее изображение вы сможете увидеть видеоролик, «привязанный» к картинке.

Чтобы использовать широкие возможности приложения Aurasma, необходимо выполнить несколько простых шагов.

- ❖ для смартфонов с операционной системой Android:
- ✓ установить приложение Aurasma,
- ✓ просмотреть знакомство с работой приложения из 5 частей,
- ✓ выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
- ✓ выбрать опцию «Поиск» (значок в виде лупы),

- ✓ выбрать опцию «Channels» («Каналы»),
  - ✓ набрать название канала нашей школы в приложении Augasma: «**school17vospb**»,
  - ✓ выбрать опцию «Follow» («Следовать»),
  - ✓ выбрать камеру (значок посередине снизу),
  - ✓ навести камеру на изображение со значком приложения и дождаться появления видеоролика.
- ❖ для смартфонов с операционной системой iOS:
    - \* установить приложение Augasma,
    - \* просмотреть знакомство с работой приложения из 5 частей,
    - \* выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
    - \* выбрать опцию «Поиск» (значок в виде лупы),
    - \* набрать название канала нашей школы в приложении Augasma: «**school17vospb**»,
    - \* создать свой аккаунт (зарегистрироваться): ввести адрес электронной почты и придумать пароль,
    - \* выбрать опцию «Follow» («Следовать»),
    - \* выбрать опцию «Back» («Вернуться назад»),
    - \* выбрать опцию «Skip» («Пропустить»),
    - \* проверить, есть ли во вкладке «Following» выбранный канал нашей школы,
    - \* выбрать опцию «Done» («Выполнить»),
    - \* навести камеру на изображение со значком приложения и дождаться появления видеоролика.

### **Использование спортивных симуляторов, выполненных в технологии дополненной реальности**

**Игра «Basketball AR»:** баскетбольный симулятор, использующий технологию «дополненной реальности». Для появления на экране баскетбольной корзины необходимо навести камеру приложения на распечатанный маркер:



- бесплатно скачать маркер (код) для приложения, например, с сайта ГБОУ СОШ №17 Санкт-Петербурга: [http://school17vo.narod.ru/\\_17new/docs/basket\\_ar\\_marker.pdf](http://school17vo.narod.ru/_17new/docs/basket_ar_marker.pdf)

- установить бесплатное приложение «**Basketball AR**» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- запустить игру,
- выбрать опцию «Single Player» («Одиночная игра»),
- навести камеру приложения на маркер,
- начать игру.

**Игра «AR Soccer»:** футбольный симулятор, использующий технологию «дополненной реальности», позволяющий играть виртуальным мячом одному или двум игрокам:



- установить бесплатное приложение «**AR Soccer**» из магазина приложений, например, Google Play Market или AppStore,
- запустить игру,
- начать игру.

### Приложение 3. Полезные ресурсы по теме проекта

№	Содержание ресурса	Гиперссылка	QR-код
1	«Наше всё» №35 (январь 2017 г.)	<a href="http://school17vo.narod.ru/_17new/other/our_all_35.pdf">http://school17vo.narod.ru/_17new/other/our_all_35.pdf</a>	
2	«Наше всё» №36 (февраль 2017 г.)	<a href="http://school17vo.narod.ru/_17new/other/our_all_36.pdf">http://school17vo.narod.ru/_17new/other/our_all_36.pdf</a>	
3	«Наше всё» №38 (март 2017 г.)	<a href="http://school17vo.narod.ru/_17new/other/our_all_38.pdf">http://school17vo.narod.ru/_17new/other/our_all_38.pdf</a>	
4	Дополненная реальность - новый взгляд на окружающий мир	<a href="http://www.kcc.ru/articles/dopollennaya-realnost-novyy-vzglyad-na-okruzhayushchiy-mir/">http://www.kcc.ru/articles/dopollennaya-realnost-novyy-vzglyad-na-okruzhayushchiy-mir/</a>	
5	Инструмент для работы с дополненной реальностью «СТОиК-Контент»	<a href="http://www.npstoik.ru/stoik-content/">http://www.npstoik.ru/stoik-content/</a>	
6	Мировые digital-тренды: как интернет распространяется по земному шару	<a href="https://te-st.ru/2017/02/16/global-digital-trends-2017/">https://te-st.ru/2017/02/16/global-digital-trends-2017/</a>	

7	Школьная мобилизация	<a href="https://rcokoit.ru/data/library/113_1.pdf">https://rcokoit.ru/data/library/113_1.pdf</a>	
8	Возможности приложений дополненной реальности в образовании	<a href="https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Freois.tsu.ru%2Fabout%2Fmaterials%2F2014%2Ffiles%2F02_8%2520zilberman.pdf&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNEohvnDyzdxVKRfokMJvKp4_Negng">https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Freois.tsu.ru%2Fabout%2Fmaterials%2F2014%2Ffiles%2F02_8%2520zilberman.pdf&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNEohvnDyzdxVKRfokMJvKp4_Negng</a>	
9	Как гаджеты и технологии завоевывали школу	<a href="http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fmel.fm%2F2015%2F09%2F10%2Fgadget&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNGZfj1BE8zn4jXXIKnS3kTBUt1O4g">http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fmel.fm%2F2015%2F09%2F10%2Fgadget&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNGZfj1BE8zn4jXXIKnS3kTBUt1O4g</a>	
10	Как технология дополненной реальности помогает в образовании детей	<a href="https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.mate-expo.ru%2Fru%2Farticle%2Fkalk-tehnologiya-dopolnennoy-realnosti-pomogaet-v-obrazovanii-detey&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNFeWF_CDCnzM1TAVgpUVxJYWG7dfA">https://www.google.com/url?q=https%3A%2F%2Fwww.mate-expo.ru%2Fru%2Farticle%2Fkalk-tehnologiya-dopolnennoy-realnosti-pomogaet-v-obrazovanii-detey&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNFeWF_CDCnzM1TAVgpUVxJYWG7dfA</a>	
11	Мир на пути к Smart-обучению: новые возможности для развития	<a href="http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.slideshare.net%2FPROelearning%2Fsmart-education-7535648&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=A">http://www.google.com/url?q=http%3A%2F%2Fwww.slideshare.net%2FPROelearning%2Fsmart-education-7535648&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=A</a>	

		<a href="https://www.youtube.com/watch?v=FQjCNEkPzebrp2rMWklZrdx3DjaUQdFAQ">FQjCNEkPzebrp2rMWklZrdx3 DjaUQdFAQ</a>	
12	Ролик о работе с QR-кодами и Quiver	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=GHg35YxiyZM&amp;t=4s">https://www.youtube.com/watch?v=GHg35YxiyZM&amp;t=4s</a>	
13	Ролик о работе с Aurasma	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=jkFZCDfVvqo">https://www.youtube.com/watch?v=jkFZCDfVvqo</a>	
14	Ролик по работе со спортивными AR-симуляторами	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=Z4x62cXewGQ">https://www.youtube.com/watch?v=Z4x62cXewGQ</a>	
15	Газета «Токио Симбун» с AR	<a href="http://www.google.com/url?q=https://www.printforum.ru/news/50129.html#print3DY&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNEx8dPlpKvZp2CuS42uMuon7xjjXA">http://www.google.com/url?q=https://www.printforum.ru/news/50129.html#print3DY&amp;sa=D&amp;sntz=1&amp;usg=AFQjCNEx8dPlpKvZp2CuS42uMuon7xjjXA</a>	

#### **Приложение 4. Конкурсная заметка «Василеостровская «Хогвартс»**

*Много лет назад с экранов телевизоров звучал рекламный слоган одной иностранной фирмы, производившей телевизоры: «Я хочу, чтобы картинка ожила». И картинка «оживала». Сегодня я сама делаю так, чтобы картинки из школьной газеты магическим образом «оживали».*

О том, что я буду заниматься столь интересными вещами в школе, я еще полгода назад даже и не думала. Нет, в школу я обычно хожу с удовольствием, мне учиться интересно. Но то, что мы стали делать на занятиях по журналистике после уроков, превзошло все мои ожидания!

Я уже почти 2 года работаю в редакции школьного издания «Наше всё». Сначала я училась подбирать материал из различных источников, затем меня научили грамотно работать с текстом в специальных программах.

С детства люблю фотографировать. Буквально не выпускаю фотоаппарат из рук во время прогулок, экскурсий, посещения разных мероприятий вместе с классом. Мои фотоработы украшают стены родной школы и сопровождают статьи наших школьных корреспондентов. А с недавних пор я научилась «оживлять» свои фотографии...

На самом деле, никакого сложного волшебства, это может делать каждый. Всё, что нужно, чтобы картинка стала «живой», это смартфон – такая вот современная волшебная палочка!

Для магического превращения обычной фотографии в видеоролик или анимацию я использую QR-коды и приложение Aurasma. Конечно, современные люди часто встречают в повседневной жизни изображения черно-белых квадратиков со штрих-кодами. Но мы не всегда понимаем, что с ними делать. А все просто: нужно скачать одно из множества бесплатных приложений, например, мне нравится QR Code Reader, и навести камеру смартфона на квадратик с кодом. Что же нас будет ждать?



Да всё, что угодно! Нам может открыться и текстовое описание какого-то предмета, и появиться фотография, и может начать воспроизводиться видеоролик, и еще много всего интересного.

Так, например, на своих фотоработах в уголке вместо подписи я размещаю такой черно-белый квадратик. И те, кто не поленятся и откроют его, смогут увидеть мои творения, так сказать, моё портфолио.

Как у настоящей волшебницы у меня в арсенале не одно магическое средство. Кроме черно-белых QR-кодов, я использую шикарные возможности приложения Aurasma. Здесь требуется подготовительная работа за компьютером, когда я делаю так, чтобы фотография и видеоролик «подружились» заранее. Останется лишь скачать себе мобильное приложение, навести камеру смартфона на фотографию – и вот она, магия! - на экране смартфона или планшета появится тот самый видеоролик, который я подружили с этой картинкой ранее.

Помню, как во вселенной Гарри Поттера буквально любой предмет мог волшебным образом преобразиться, на то и была Школа Чародейства и Волшебства «Хогвартс». Мне хочется верить в чудеса и делать все от меня зависящее, чтобы эти чудеса случались в жизни.

Возможно, поиграть в квиддич, летая на мётлах, у меня и не получится. Но заниматься школьной журналистикой и чувствовать себя немного волшебницей в глазах читателей – пожалуй, это то, что я хочу делать и дальше.

Елена Тимошина, 8 «а» класс  
(для Всероссийской интернет-олимпиады по журналистике  
«Стань летописцем своего времени!», 2017 год)